

Sprehodi po knjižnem trgu

Maja Murnik

Krištof Dovjak: Dramski triptih.

Ljubljana: KUD Apokalipsa, 2018.



Knjižne izdaje (slovenske) dramatike so precej redke. Drame lahko bremo v revijah in na spletu, če so postavljene na oder, tudi v gledaliških listih oziroma za tipkopisi brskamo v arhivih gledališč. Če že dočakajo knjižno izdajo, pa gre pri tem, vsaj v zadnjem času, praviloma za izbor več dramskih besedil, nastalih v nekem časovnem obdobju (npr. *Tri drame* Simone Semenič, 2017; *Drame* Roka Vilčnika, 2019; *Gledališke igre* Gorana Gluvića, 2019 itd.). Podobno velja za Dovjakov *Dramski triptih*, pa tudi za njegov *Dramski diptih* – Krištof Dovjak, tudi dramaturg, kritik in pesnik, eden najplodnejših slovenskih dramatikov, je namreč lani izdal dve knjigi dram. Skupaj prinašata pet dramskih tekstov, napisanih med letoma 2007 in 2018. V nadaljevanju se bomo sicer bolj posvetili *Triptihu*, vendar tudi *Diptiha* ne bomo povsem obšli, saj vsi teksti črpajo iz starogrškega mita, družijo jih podoben dramski svet in sorodno sporočilo.

Naslovno poimenovanje *Triptiha* – izraz je znan v umetnostni zgodovini, spomnimo se na primer na večdelne oltarne slike – nas usmerja k temu, da gre za večdelno umetniško delo in da je treba te drame vsaj do neke mere brati kot celoto. Snov v “komornih igrakh” *Apsirt*, *Medeja* in *Jazon*, ki sestavljajo dramski triptih, je vzeta iz starogrške mitologije, iz sklopa o Jazonu in Medeji. Zgodba je v glavnih obrisih poznana: junak Jazon se skupaj z Argonavti odpravi v Kolhido po zlato runo; to mu je naročil stric, ki se

je polastil prestola. S pomočjo Medeje, hčerke kolhidskega kralja Ajéta, se Jazon po številnih preizkušnjah in dogodivščinah le dokoplje do zlatega runa. S seboj pa vzame tudi Medejo, ki se je vanj zaljubila. Besni Ajét pošlje za njimi svojega sina Apsirta, ki ga Jazon s pomočjo Medejine zvijače ubije, njegovo truplo razkosata in koščke zmečeta v morje. V nadaljevanju zgodbe se Jazon, ki je Medeji na začetku obljubljal večno ljubezen, hoče poročiti s hčerko korintskega kralja. Prevarana Medeja v obupu in strasti pogubi mlado nevesto ter ubije otroka, ki ju je imela z Jazonom.

Dovjak seveda ponudi drugačno različico starogrške mitološke zgodbe. Njegove dramske osebe (to velja tako za drame v *Triptihu* kot v *Diptihu*) se pri svojih dejanjih, čustvovanju in mišljenju za razliko od tistih v starogrških tragedijah ne sklicujejo ne na bogove ne na Usodo, še omenjajo jih ne; živijo, rečeno z Lukácsom, v svetu, ki so ga bogovi zapustili. Opraviti imamo s sestopom k človeku, k človeškemu v različnih legah in postavitvah. Tako na primer Tezeja (v istoimenski igri v *Dramskem diptihu*) v labirintu ne čaka strašni Minotaver, pol človek pol bik, temveč se izkaže, da je ta pošast on sam. Minotaver ne obstaja, v temačnem in praznem kretslem labirintu prežita nanj le strah in tesnoba. Zmagati pomeni odmisлити Minotavra, odmisлити privid, izmišljijo, manipulacijo. Tudi Tezej v *Fedri* (*Dramski diptih*) žene Fedre in njenega pastorka Hipolita ob odkritju prešuštva kljub Arhitektovemu prišepetavanju ne kaznuje, saj spozna, da je od obeh, da "je za oba, ni več le zase". Tezej ne želi delovati kot močni junak, kot polbog; je brez očeta, je s tem onkraj postave in vodila; njegova postava je človeška, ne več božja in božanska. To je obrat in sestop k človeku, v notranjost njegovih labirintov, pa tudi k intersubjektivnim načinom bivanja.

Tudi prizor z Jazonom (igra *Apsirt*, *Dramski triptih*), ki se v grškem mitu bori z zmajem in z vojščaki, zraslimi iz posejanih zmajevih zob, je pri Dovjaku spremenjen – v dvoumen erotičen prizor z Medejo. Nadalje, Jazon se v istoimenski drami (*Triptih*) skozi celotno igro bori sam s sabo, s svojo strtostjo in otožnostjo, s svojim sestopom s trona krutega, brezčutnega junaka, z vsem hudim, kar je prizadejal drugim, in obenem s prividom moči in veljave, ki ga še vedno lovi in ki mu ga na koncu drame uspe razrešiti z vizijo novega, etičnega človeka.

Dovjak mita ne spreminja le z usmeritvijo k zasebnemu človeškemu, temveč tudi k politiki in družbi. Mit preoblikujejo politični cilji. Mit je za Dovjaka kolektivni spomin, uradna zgodovina, in to pišejo zmagovalci. Kdor ima oblast, ima zmeraj prav. To spozna Apsirt (*Apsirt*, *Triptih*), ki mu kruti oče Ajét odseka roki, ker noče bobnati ritma zasledovalcev in je pustil sestro Medejo pobegniti z njenim srčnim izbrancem Jazonom (kar je bilo

v navzkrižju z Ajétovimi političnimi cilji). V zgodovino bo zapisano, da so Apsirta razkosali Jazonovi ljudje, mu pove oče (vladati pomeni lepšati laž, mu odvrne Apsirt) in se mu (sicer ne dokončno) odreče. V *Medeji*, recimo, je Kreont tisti, ki ukaže poboj Medejinih in Jazonovih posvojenih otrok.

Starogrška tragedija je po navadi prikazovala svet, ki je na prepihu, v katerem si nasproti stojita dve različni načeli. Na koncu se mora red znova vzpostaviti, namesto kaosa mora spet zavladati kozmos. Dovjak v vseh treh dramah *Triptiha* prikaže razvoj naslovnega junaka, njegov eksistencialni obrat k dobremu. Na razvalinah družbe in iz lastnega nasedlega življenja zraste novi človek, že v izhodišču necel, pohabljen, zlomljen, ki se dvigne k novi resnici, ki je v pomoč drugim ljudem, v nepretencioznih, a trdnejših zaveznih s človeškimi bitji.

Pohabljeni in obupani Apsirt je tako skupaj z drugimi pohabljenici iz vojn prisposoda razpada družbe, raztelešene Kolhide. Ajét gradi prostor, ki bo pohabljenca in siromake razmejil od "normalnih", celih ljudi, ki jih bo umaknil od pogledov (tu se srečamo s foucaultovskim momentom). Na koncu igre ravno skozi svojo necelost in nezaceljivost prej obupani Apsirt najde pot k novemu, na človeškem stiku temelječem zaveznihstvu. Pa tudi pomiritev z očetom. Ajét, ki se zave svoje zlomljenosti in krutosti, ki mu dežela razpada v vojni z Jazonovimi Grki, ga zveže s Slepko, zapuščeno, prav tako od vojne vihre poškodovano žensko z otrokom.

Konec *Medeje* prinese smrt njenih otrok. Vendar Medeja ni detomorilka kot v starogrškem mitu (in v starogrških tragedijah), pa tudi otroci niso njeni, temveč posvojeni; Dovjakova Medeja namreč ne more več imeti otrok, potem ko je na ladji s Kolhide naredila splav. Noseča ženska na ladji naj bi namreč po vraževerju prinesla nesrečo. Za smrt otrok je odgovoren kralj Kreont, oče Jazonove neveste, ki da zažgati svetišče, v katerem služijo Medeji in Jazonovi otroci. Kreont bo ukazal, naj zgodovinarji in pesniki zapišejo, da je Medeja detomorilka in zločinka; tako jo lahko izžene iz mesta. Medeja spozna, da je tudi sama kriva za tak razplet, saj groženj ni vzela resno, ni hotela vsega pustiti in oditi. Na koncu drame odhaja, večna tujka, strta in ožigosana, pomagat drugim izgnanskim otrokom. Medeja je kot mučenica, v celoti človeška, v njenem trpečem telesu ni nič božjega.

Tudi Jazon se (ob koncu istoimenske igre) dokoplje do spoznanja: naučil se bo sprejemati in spremljati, postal bo človek, delal bo dobro, skrbel za vdovo in njena otroka; opustil je gromko junaštvo in slavo.

Dovjakove drame, predvsem v *Triptihu* (a tudi v *Diptihu*) prinašajo zanimiv in zelo kompleksno, pretanjeno, subtilno ustvarjen svet, za katerega je škoda, da ni večkrat preizkušan tudi na gledaliških odrih. To so poetične

drame, jezik je metaforičen, gosto tkan, ritmičen, a skozi pesniški izraz vseeno natančno odmerjen. Sámó dramsko dejanje pa ni organizirano po načelih poezije, torej z metaforami, preskoki, analogijami ipd.; gradnja dejanja je večinoma dramska, v okvirih konfliktne doktrine. Dovjakova obdelava starogrških mitov na izviren in etično poln način kar kliče po novih, gledaliških interpretacijah.